

## KONFIGURACJA KONTROLERA



Get the strategy guide  
[primagames.com](http://primagames.com)

0907 Nr art. X13-60672-01 PL

**BIOWARE**  
CORP

**Microsoft**  
game studios



XBOX  
LIVE

**OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsolei Xbox 360 oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

### Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorosli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlonymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siedzenie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlonymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

### Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:



Drugą częścią oceny są pictogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma pictogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące pictogramy:



PRZEMOC

WULGARYZMY

STRACH

TREŚCI EROTYCZNE

NARKOTYKI

DYSKRYMINACJA

HAZARD

pegionline.eu

Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## PODSTAWY MASS EFFECT

### 2 Wszechświat Mass Effect

### 2 Pierwsze kroki

### 3 Tworzenie postaci

### 6 Jak grać w Mass Effect

### 10 Mapa galaktyki

## SZCZEGÓLOWY PRZEWODNIK

### 12 Szczegóły walki

### 17 Wyposażenie

### 19 Dane członków oddziału

### 21 Niezbadane światy

### 22 Pojazd

### 24 Talenty

### 28 Rozszerz swój wszechświat w sieci!

### 29 Twórcy gry

### 32 Ograniczona gwarancja

### 33 Numery działów obsługi klienta

## WSZECHŚWIAT MASS EFFECT



Jest rok 2183 i ludzkość do perfekcji opanowała sztukę podróżowania po galaktyce z prędkością szybszą niż światło, dzięki czemu miała okazję spotkać wiele ras obcych. W wyniku tych konfrontacji, ludzie muszą teraz znaleźć dla siebie miejsce w ramach większej społeczności galaktycznej.

Wciel się w rolę komandora Sheparda (lub pani komandor Shepard) służąc w siłach zbrojnych Systemów Przymierza na pokładzie statku kosmicznego Normandia, stając się tym samym pierwszą, a zarazem ostatnią linią obrony ludzkości przez dziwnymi zjawiskami obecnymi w szerokim łonie często niebezpiecznej galaktyki. Twoje działania i decyzje wpłyną na dalszy los całej ludzkości... oraz kształt całej galaktyki.

## PIERWSZE KROKI

Po włożeniu płyty Mass Effect™ do konsoli Xbox 360® wciśnij .

Pojawi się menu główne. Wybierz opcję **rozpoczęcia nowej kariery**, po czym wciśnij przycisk .

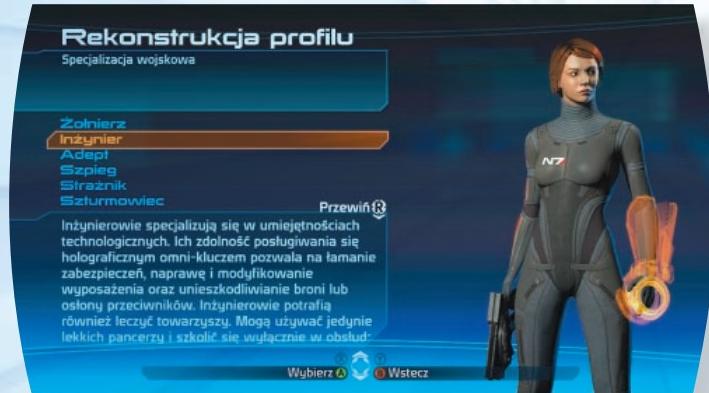
Uzyskasz tym samym dostęp do bazy danych komputera misji i zaczniesz rekonstrukcję swojego profilu, potwierdzając tym samym swoją tożsamość.

## TWORZENIE POSTACI

Przy pierwszym tworzeniu profilu masz wybór między dwiema opcjami:

- Wybierz standardowo skonfigurowaną postać komandor(a) Shepard(a) i wybierz swoje imię.
- Stwórz własną postać, mając wpływ na każdy szczegół.

### Tworzenie własnej postaci



Zacznij od skorzystania z funkcji klawiatury konsoli Xbox, aby wpisać imię dla pana lub pani komandor Shepard.

Następny krok to wybór pochodzenia swej postaci: Ziemanin, kolonista lub kosmiczny podróżnik. Jest to pierwszy z wielu wyborów, który będzie miał wpływ na stosunek innych do twojej postaci.

Użyj , aby przejść do swego życiorysu przed czasów służby, po czym wciśnij , aby wybrać żądaną wersję.

Przy pomocy przejdź do profilu psychologicznego. Do wyboru masz osobę bezwzględową, bohatera wojennego lub jedynego ocalonego. Wciśnij , aby dokonać właściwego wyboru.

Następnie wciśnij klawisz , aby wybrać klasę swojej postaci. Przy ustawieniach standardowych będzie to Żołnierz.

## Klasy postaci

W grze istnieje sześć podstawowych klas postaci, które mają różny poziom trzech charakterystyk w przypadku gracza i dwóch w przypadku członków oddziału. Niektóre z klas skupiają się na jednej cesze, inne rozkładają umiejętności w sposób bardziej zrównoważony.

**Umiejętności bojowe** zadają wrogom maksimum obrażeń. **Umiejętności technologiczne** dają zdolność deszyfrowania systemów bezpieczeństwa oraz osłabiania broni wrogów. **Umiejętności biotyczne** pozwalają impulsom mózgu na manipulowanie światem zewnętrznym.

### Żołnierz – specjalizacja bojowa

Żołnierz to twardy wojownik, zdolny radzić sobie z różnymi sytuacjami, które mogą wystąpić na polu walki. Żołnierz ma ulepszoną żywotność, największy wybór broni, jest także zdolny do noszenia najcięższego pancerza. Rozgrywka przy użyciu Żołnierza koncentruje się na szybkim wejściu w sam środek bitwy, dobraniu właściwych broni do bieżącej taktyki i pozostaniu przy życiu.

### Inżynier – specjalizacja technologiczna

Inżynier jest specem od technologii, szybko i sprawnie manipuluje środowiskiem dzięki specyficznym zdolnościom. Rozgrywka w wydaniu inżyniera koncentruje się na kształtowaniu pola walki, leczeniu rannych oraz osłabianiu wrogów (poprzez niszczenie broni lub obniżanie poziomu tarcz ochronnych).

### Ekspert – specjalizacja biotyczna

Ekspert to najwyższa półka wśród biotyków, osoba zdolna do manipulowania światem fizycznym przy pomocy własnego umysłu. Potrafią oni wykorzystać biotykę do gwałtownej manipulacji obiekttami obecnymi w jego otoczeniu i ta zasada obejmuje także pobliskie wrogie cele. Rozgrywka koncentruje się na osłabianiu mocy wrogów i ich rozbijaniu, przy jednoczesnym zadawaniu dużych obrażeń.

### Szpieg – specjalizacja bojowo-technologiczna

Szpieg to wojownik posiadający umiejętności technologiczne, który wygrywa bitwy po szybkim unieszkodliwieniu i eliminacji wrogów. Podczas gry uwaga gracza skupia się na odblokowaniu ukrytych tras, zdobyciu dostępu do dobrego wyposażenia oraz przyjęciu podczas walki lepszych strategicznie pozycji.

### Zwiadowca – specjalizacja biotyczno-bojowa

Zwiadowca to zdolny żołnierz, który łączy w sobie moce ofensywne dwóch klas: Żołnierza i Eksperta. Mają oni dostęp do wielu broni oraz pancerzy, a także do mocy biotycznych. Rozgrywka wymaga od gracza szybkiego i brutalnego używania siły.

### Strażnik – specjalizacja biotyczno-technologiczna

Strażnik to klasa najbardziej elastyczna, która potrafi łączyć umiejętności technologiczne z biotycznymi, przez co może manipulować otoczeniem, rozbroić wrogą i go zaatakować, wreszcie bronić swego oddziału. Rozgrywka koncentruje się na ochranianiu swojej ekipy przy pomocy barier kinetycznych i leczeniu jej z zastosowaniem zaawansowanego szkolenia medycznego.

### Dostosowanie twarzy

Ekrany dostosowywania wyglądu twarzy pozwala stworzyć niepowtarzalne oblicze dla twojego bohatera. Możesz zmieniać wygląd całej twarzy lub skupić się na pojedynczych elementach, na przykład na oczach lub nosie. Przy każdym elemencie znajdziesz suwak, który pozwala na zmianę dużej liczby szczegółów. Wybierz opcję **Sfinalizuj**, aby zatwierdzić twarz, którą stworzyłeś.



# JAK GRAĆ W MASS EFFECT

## Dialogi

Filmowe dialogi w Mass Effect posiadają opcje wyboru i pozwalają na doszlifowanie charakteru twej postaci oraz dają ci możliwość wpływu na rozwój fabuły – do dokonania wyboru służy pokrętło rozmowy znajdujące się na dole ekranu.

Opcje po lewej stronie pokrętła pozwalają ci na bardzo głębokie wejście w konwersację, natomiast opcje z prawej strony pokrętła zazwyczaj prowadzą do szybkiego zakończenia rozmowy.

Opcja znajdująca się w górnej części pokrętła zazwyczaj odpowiada linii dialogowej dla Wzoru, dzięki której twoja postać podejmie bezinteresowną decyzję zorientowaną na współpracę z innymi. Wybór odpowiedzi z dolnej części pokrętła to z kolei ścieżka Renegata – twoja postać staje się agresywna i nieprzyjazna.

Jeśli swoje punkty talentów wydasz na talent Uroku lub Zastraszania, z lewej strony pokrętła pojawią się nowe opcje, które mogą się przydać w następnych rozmowach. Opcje związane z Urokiem pojawią się jako niebieski tekst, a opcje Zastraszania – jako tekst czerwony. (Aby dowiedzieć się więcej, przejdź do części „Talenty” na stronie 24)

Przy pomocy ① wskaż na swoją odpowiedź, a następnie wciśnij ② A, by odegrać ją podczas filmu. Gdy tylko pojawi się pokrętło dialogu, możesz wybrać swoją odpowiedź. Twój wybór wypowie swą kwestię we właściwym momencie rozmowy. Poprzez wciśnięcie ③ X możesz przerwać lub pominąć kwestię.



## Interfejs wyświetlany poza walką

Podczas gry zdobywasz PD (punkty doświadczenia) poprzez eksplorowanie nowych miejsc i rozmowy z innymi postaciami.

Gdy istnieje możliwość wejścia w interakcję z przedmiotem lub postacią, niebieski symbol koncentracji pojawi się na tym obiekcie w formie okręgu. Wciskając ④ A wejdziesz w interakcję.



① Pasek wyboru

② Symbol koncentracji

Na ekranie na krótką chwilę pojawią się twoje PD. Ekran oddziału znajdujący się w Komputerze misji także pokazuje PD, które udało ci się zebrać. (Aby dowiedzieć się więcej, przejdź do części „Dane członków oddziału” na stronie 19)



## Komputer misji

Wciśnij START, aby wyświetlić Komputer misji. Użyj L, aby wskazać obszar na wyświetlaczu, a następnie wciśnij A, aby go wybrać. Kiedy obszar zostaje uaktualniony, zaczyna migać na wyświetlaczu.

Komputer misji pozwala ci zyskać szczegółowe dane odnośnie:

- **Ekwipunku** – Tutaj znajdziesz broń, pancerze i inne przedmioty znajdujące się obecnie w ekwipunku, a także opcje dotyczące wyposażenia się w dodatkowe przedmioty.
- **Opcji** – Ustaw opcje sterowania, rozgrywki, grafiki, dźwięku itd. Wiele z tych opcji ma wpływ na trudność rozgrywki i jakość grafiki; upewnij się, że zapoznałeś się ze wszystkimi możliwościami.
- **Mapy** – twoje bieżące położenie oraz miejsca, którymi warto się zainteresować.
- **Zapisu** – Zapisz grę w jej obecnym punkcie.
- **Oddziału** – Możesz sprawdzić statystyki swoje oraz członków twojej drużyny.
- **Wczytywania** – Wczytaj wcześniej zapisane stany gry lub też te, które program zapamiętał automatycznie.
- **Dziennika** – Przeglądaj bieżące oraz starsze zadania.
- **Leksykonu** – Poznaj szczegóły dotyczące świata Mass Effect.



## Walka

System walki w Mass Effect pozwala na precyzyjną kontrolę podejmowanych decyzji.

Aby dobyć bronie, musisz wciśnąć X. Aby ją schować, wciśnij B.

Jeśli chcesz zmienić broń któregokolwiek z członków oddziału, wciśnij i przytrzymaj B, co pozwoli ci przejrzeć dostępne bronie. Użyj L, aby wskazać swój wybór i wciśnij A aby po kolej wybranie nową broń dla każdego z członków swojego oddziału. Puszczając B wracasz do gry.

Aby skorzystać ze specjalnych zdolności poszczególnych członków oddziału, wciśnij i przytrzymaj RB.

Gdy chcesz skorzystać ze zdolności, użyj L, aby ją podświetlić, po czym wciśnij A. Każdy z członków oddziału może przy tym widoku mieć jedną zdolność aktywną.

(Przejdz do sekcji „Szczegóły dotyczące walki”, znajdującej się na stronie 12, aby uzyskać więcej informacji.)

## Awansowanie na wyższy poziom

### Wyższy poziom

Ty i członkowie twojego oddziału mogą awansować na wyższy poziom poprzez zbieranie punktów doświadczenia [PD]. PD zyskuje się po pokonaniu wrogów, skorzystaniu z pewnych umiejętności oraz wypełnieniu misji.

Dla całego oddziału jest jedna „pula” PD. Wszystkie działania drużyny zaliczają się do tej puli. Cały zespół awansuje w tym samym momencie, w tym także ci, którzy znajdują się w danym momencie na pokładzie Normandii i nie stanowią aktywnej części ekipy.

### Korzyści z awansu

Gdy Twoja postać osiąga wyższy poziom:

1. Zyskujesz żywotność. Ilość może być zwiększa poprzez talenty.
2. Zdobywasz punkty talentów. Można je wydać w dowolnym momencie, by podwyższyć swój stopień.

### Automatyczny podział i cofnięcie punktów talentu

Wciśnij Y na ekranie członków oddziału, aby automatycznie rozdzielić swoje punkty talentu.

Gdy wydasz wszystkie punkty talentu, jeśli postanowisz cofnąć swoje decyzje, wciśnij X.

## MAPA GALAKTYKI

Mapa galaktyki znajduje się w centrum pokładu dowodzenia Normandii. Aby obejrzeć mapę, wejdź na platformę i wybierz holograficzny obraz galaktyki. Mapa posiada cztery poziomy szczegółowości do nawigacji międzyplanetarnej.

Wciśnij **A**, jeśli chcesz udać się do wybranego miejsca. Wciśnij **X**, aby oddalić widok. Z kolei wciśnięcie **B** oznacza wyjście z trybu mapy.

### Poziom galaktyki

Pokazuje przekrój galaktyki i gromad gwiazd połączonych przekaźnikami masy.



### Poziom gromady

Pokazuje systemy gwiazdne, które można eksplorować i listę ciał niebieskich, które w danym systemie można odwiedzić, w tym: planety, pola asteroidów oraz sztuczne instalacje, takie jak stacje kosmiczne.



### Poziom systemu

Pokazuje szczegółowy widok wybranego systemu gwiazdnego, razem z informacjami na temat gwiazd i ciał niebieskich, które możesz odwiedzić w danym systemie.



### Poziom planety

Pokazuje szczegóły obiektu, na którego orbitę właśnie wchodzisz, w tym dane oraz stosowne elementy fabuły.



## SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE WALKI



Wyświetlacz HUD (heads-up display) zawiera:

- ① **Siatkę celowniczą** – Namierz obiekty wokół ciebie. Wrogowie są oznaczeni na czerwono, przyjaciele na niebiesko. Zagrożenia bojowe są zaznaczone na pomarańczowo.
- ② **Pasek stanu drużyny** – Pokazuje w czasie rzeczywistym stan tarcz i punktów życia członków drużyny. Pokazuje również status ruchu drużyny.
- ③ **Radar** – Pokazuje przeciwników znajdujących się w zasięgu namierzanego. Pokazuje również oznaczenia mapy z mapy gry.
- ④ **Pasek wyboru**: – Wyświetla nazwy wybranych przedmiotów i skutki wybrania **A**.

System walki oferuje precyzyjną kontrolę nad ruchem, podejmowaniem decyzji oraz pozycją kamery. Podstawowe elementy to:

**Namierzanie:** Użyj **B**, by poruszać siatką celowniczą. Użyta zdolność lub wystrzelony pocisk zmierzać będą ku środkowi siatki.

**Wspomaganie celowania:** Ikona wspomagania celowania podświetla wroga znajdującego się najbliżej siatki celowniczej. Pociągnij **U**, aby zbliżyć widok w siatce celowniczej i zwiększyć celność oraz korzystaj z broni, w zakresie której twoja postać była szkolona (Możesz szkolić się w używaniu broni wydając punkty Talentów na odpowiednią broń).

**Celność:** Nieprzerwane strzelanie z czasem obniża twoją celność. Jednak im więcej treningu w danej broni posiadasz, tym dłużej twoja celność pozostaje niezmieniona.

Celność jest zmniejszana przez:

- **Odrzut** – Wystrzał powoduje odrzut, który zmniejsza celność.
- **Zmęczenie** – Sprint prowadzi do wyczerpania (Wciśnij **A**, aby biec sprintem lub zaszarżować na wroga).



**Koło mocy:** Aby uzyskać dostęp i skorzystać ze zdolności, wciśnij i przytrzymaj **RB**, co przywoła koło mocy.

Skorzystaj z **I**, aby przejrzeć zdolności wyświetcone dla każdego z członków oddziału. Wybierz zdolność i wciśnij **A**, aby ustawić ją jako następne działanie.

Możesz także wcisnąć przycisk **X**, aby przypisać tę zdolność do menu szybkiego wyboru. Uderz **RB**, gdy postanowisz ją wykorzystać.

Użyj **R**, aby wskazać na punkt w otoczeniu i tam skierować swoje działanie. Każdy z członków drużyny może mieć zadeklarowaną jedną czynność.

Korzystając z **RB** uruchamiasz akcję i używasz zdolności.

## Rozkazy oddziału

Wciśnij , aby wydać swojej drużynie rozkazy:

- Wciśnij , aby wysłać swoją drużynę w uprzednio namierzone miejsce.
- Wciśnij , aby wydać rozkaz ukrycia się.
- Wciśnij , aby wydać rozkaz zaatakowania wybranego wroga.
- Wciśnij , aby wydać drużynie rozkaz zebrania się wokół ciebie, a potem podążać za tobą.

## Typy broni

### Pistolety

Pistolety są bardzo celne, mają mały odrzut i łatwo się z nich korzysta podczas ruchu. Można z nich prowadzić skuteczny ostrzał z różnych odległości, ale zadają one niewielkie obrażenia. Żołnierz, Inżynier, Ekspert, Zwiadowca oraz Szpieg mogą być szkoleni w użyciu tej broni.



### Strzelby

Strzelby dysponują niską szybkostrzelnością i mają duży odrzut, za to przy wystrzałe z bliskiej odległości zadają olbrzymie obrażenia większej liczby wrogów. Szkolenie w użyciu tej broni może przejść Żołnierz oraz Zwiadowca.



### Karabiny szturmowe

Karabiny szturmowe to standardowa broń większości żołnierzy. Posiada ona zrównoważoną siłę ognia, zasięg i celność. W tym typie broni może się szkolić wyłącznie Żołnierz.



### Karabiny snajperskie

Karabiny snajperskie mają duży zasięg i wysoką celność oraz zadają ogromne obrażenia. Z drugiej strony, mają bardzo ograniczoną szybkostrzelność i są praktycznie bezużyteczne przy starciach na krótkim dystansie. Tylko Żołnierz i Szpieg mogą przejść szkolenie w użyciu tej broni.



### Granaty

Granaty Przymierza mają kształt dysku i można nimi rzucić na dalszą odległość. Ponadto mogą przyklejać się do obiektów lub płaskich powierzchni i być zdalnie detonowane. Granatów może używać tylko i wyłącznie Komandor Shepard.

Wciśnij , aby rzucić granat, po czym wciśnij raz jeszcze, aby go zdetonować. Jeśli nie zdetonujesz ich ręcznie, granaty wybuchną automatycznie po dziesięciu sekundach.



## WYPOSAŻENIE

### Pancerze

#### Lekki

Lekki pancerz daje podstawową ochronę przed atakami wrogów oraz minimalizuje kary do ruchu, wpływając na celność broni. Wszystkie klasy postaci mogą nosić lekki pancerz.

#### Średni

Średni pancerz daje większy poziom ochrony przed atakami, ale z drugiej strony zwiększa kary do ruchu, co ma wpływ na celność broni. Żołnierze mogą nosić ten pancerz od początku rozgrywki, natomiast Zwiadowca oraz Szpieg muszą odebrać szkolenie w zakresie tego pancerza.

#### Ciężki

Ciężki pancerz to maksymalna ochrona przed ogniem wroga, ale i największe kary do ruchu, co wpływa na celność broni. Pancerz ten może być noszony tylko przez specjalnie do tego szkolonych żołnierzy pierwszej linii frontu. Żadna z klas postaci nie jest w stanie go nosić od początku rozgrywki, natomiast Żołnierz może odebrać odpowiednie szkolenie.



Rodzaje wyposażenia to:

- Pancerze
- Granaty
- Strzelby
- Karabiny szturmowe
- Omni-klucze
- Karabiny snajperskie
- Wzmacniacze biotyczne
- Pistolety



### Ulepszenia

Ulepszenia służą do tego, by usprawnić, dostosować i ulepszyć wyposażenie. Możesz zwiększyć obrażenia, wzmacnić tarcze i tym podobne. Możesz ulepszać wyłącznie następujące rodzaje ekwipunku: Pancerz, Broń, Amunicję broni oraz Granaty.

Każdy element ekwipunku posiada bardzo specyficzne miejsca na ulepszenia. Na przykład miejsce na amunicję w broni może być ulepszone wyłącznie ulepszeniem amunicji.

Aby ulepszyć ekwipunek, wejdź do Komputera misji i wybierz **Ekwipunek**. Następnie wybierz element ekwipunku, który chcesz ulepszyć, na dolnym prawym pasie wyboru i wciśnij **X**, by ujrzeć ekran Ulepszeń.

Aby ulepszyć amunicję, najpierw wybierz stosowną broń i wciśnij **Q**, by zobaczyć ulepszenie amunicji. Wciśnij **A**, by zatwierdzić ulepszenie i wyjść z ekranu.

## DANE CZŁONKÓW ODDZIAŁU

### Dane członków oddziału



Wybierz opcję **Oddział** w Komputerze misji, aby wyświetlić dostępne informacje na temat każdego członka oddziału. Informacje obejmują:

- ① Imię
- ② Klasa
- ③ Wygląd
- ④ Wskaźniki Wzoru i Renegata (tylko Shepard)
- ⑤ PD i poziom
- ⑥ Żywotność
- ⑦ Odblokowany talent
- ⑧ Zablokowany talent
- ⑨ Opis talentu
- ⑩ Pozostałe punkty talentu

### Obecny poziom

Obecny poziom odzwierciedla twój stopień zaawansowania, gdy zdobywasz doświadczenie.

Gdy osiągniesz kolejny poziom, otrzymasz punkty, które możesz wykorzystać do zakupu wyższych stopni rozmaitych talentów lub wykupienia nowych talentów.

## Wzmacniające biotyczne

Biotycy mogą wzmacniać swoją moc w określonych dyscyplinach biotycznych poprzez wzmacniacze. Te specjalnie zaprojektowane urządzenia to często małe elektroniczne przyrządy, które nosi się na uchu bądź z tyłu głowy.

## Omni-klucze

Omni-klucze to wielozadaniowe narzędzia diagnostyczne i mini-produkcyjne, które służą do rozmaitych zadań na polu walki, takich jak hakowanie, deszyfracja czy naprawy.

## Zasoby

### Pojemniki

Pojemniki można znaleźć na każdej planecie. Często zawierają one wartościowe elementy wyposażenia czy zasoby. Pojemniki wyglądają jak metalowe szafki lub skrzynie towarowe. Nie możesz umieszczać w nich przedmiotów.

## Omni-żel

Materiały technologiczne, które możesz odzyskać z otoczenia, zwane są omni-żellem. Użyj omni-żelu razem z omni-kluczem przy zadaniach dotyczących elektryki czy deszyfracji. Możesz również wykorzystać omni-żel, by naprawić Mako, swój pojazd.

## Kredyty

Kredyty to podstawowa jednostka monetarna we wszechświecie Mass Effect.

## Medi-żel

Żel medyczny, czyli medi-żel, leczy rozmaite rany i przypadłości. Zdobywasz go poprzez łupienie lub od bohaterów niezależnych. W niektórych sklepach możesz kupić zwiększoną pojemność medi-żelu w ekwipunku. Wciśnij **Y**, by skorzystać z Pierwszej pomocy.

## NIEZBADANE ŚWIATY

### Żywotność

Podaje twoją aktualną żywotność oraz żywotność maksymalną. Żywotność określa twoją zdolność odnoszenia obrażeń podczas walki. Jeśli spadnie ona do zera, umierasz. Maksymalny poziom wzrasta wraz z osiąganiem poziomów podczas rozgrywki.

### Punkty doświadczenia

Pokazuje twoje aktualne PD (punkty doświadczenia) oraz całkowitą liczbę wymaganą do przejścia na następny poziom.

### Wskaźniki Wzoru i Renegata

Te wskaźniki odzwierciedlają twoje wybory podczas rozgrywki.

Wskaźnik Wzoru wzrasta, jeśli twoje decyzje są szlachetne, wykazują wolę współpracy i gotowość do poświęcenia. Wzór osiąga cel poprzez słusne działanie w słuszny sposób.

Wskaźnik Renegata wzrasta, jeśli dokonujesz wyborów, które są agresywne, samolubne i bezlitosne. Renegat osiąga cel wszelkimi dostępnymi środkami.

### Talenty

Przypisywanie punktów do talentów pozwala ci ulepszać aspekty bojowe, technologiczne i biotyczne. Może również odblokować zdolności specjalne w ramach każdego talentu.

Ty i Twoja drużyna ulepszacie talenty w ten sam sposób. (Aby uzyskać więcej informacji, udaj się do szczegółowego opisu talentów na stronie 24)

### Wybór oddziału

Ten ekran pozwala ci na utworzenie zrównoważonego oddziału wedle talentów bojowych, biotycznych i technologicznych każdego z twoich potencjalnych towarzyszy.

Użyj **L** lub **R**, by przemieszczać się między dostępnymi członkami oddziału. Wciśnij **X**, by usunąć członka oddziału lub dodać nowego członka oddziału. W każdej chwili możesz wciśnąć **Y**, by przyjrzeć się wybranej drużynie. Gdy będzie dla ciebie wystarczająco dobra, wciśnij **A**, by zaakceptować.

Możesz wybierać członków oddziału tylko w dwóch sytuacjach:

- Gdy po raz pierwszy spotykasz nowego potencjalnego członka oddziału.
- Na Normandii, gdzie możesz powrócić, by zmienić członków swojego oddziału.

Dobierz swój oddział ostrożnie. Gdy opuścisz Normandię, możesz nie mieć możliwości wymiany członków oddziału aż do powrotu.

### Jak nawigować do niezbadanego świata

Misje wiodące poprzez Trawers Attykański zaprowadzą cię na niezbadane światy cechujące się tajemniczymi anomaliemi. Aby odkryć naturę tych zjawisk, musisz wylądować na tych planetach oraz je badać.

Rozpocznij na poziomie Mapy galaktyki i wybierz **nawigację na poziomie gromady, nawigację na poziomie systemu** oraz **lądowanie na planecie**.

Gdy znajdziesz się już na planecie, możesz badać powierzchnię w swoim Mako, który posiada potężne sensory wykrywające nieprzyjaznych obcych, anomalie technologiczne oraz zasoby.

Gdy wylądujesz na Niezbadanym świecie, skorzystaj z mapy obszaru, by dowiedzieć się, co znajduje się w pobliżu. Ustaw cel tam, gdzie obecnie znajduje się twój kursor, poprzez wciśnięcie **A**. Ta lokacja zostanie pokazana jako strzałka na twoim radarze postaci.

### Jak opuścić niezbadany świat

Kiedy jesteś gotowy opuścić niezbadany świat:

1. Wciśnij **START**, by przywołać Komputer misji i wybierz ekran **Mapy**.
2. Wciśnij **X**, by powrócić na Normandię.



## POJAZD

### Mako

Mako to bojowy wóz piechoty (BWP), który jako pojazd terenowy wiezie ciebie i twój oddział do boju, podczas którego zapewnia wam wsparcie oraz osłonę ognową.

Aby wsiąść ze swoim oddziałem do Mako, wciśnij **A**, gdy pojazd jest wybrany.

Ruszaj **L1**, by jechać i **R1**, by obracać widok. Wciśnij **A**, gdy jesteś w Mako, by przeskakiwać nad nierównościami terenu lub unikać ognia przeciwnika.

Wciśnij **LT**, by przybliżyć za pomocą kamery działa. Wciśnij **RB**, by strzelać z działa i **RT**, by strzelać z działa maszynowego.

Aby wysiąść z Mako, znajdź bezpieczny i stabilny teren, a następnie wciśnij **B**. Musisz mieć świadomość poziomu zagrożenia poza pojazdem, zanim z niego wysiądziesz, gdyż w niektórych nieprzyjaznych atmosferach możesz przeżyć tylko określony czas.



Wyświetlacz HUD pojazdu informuje cię o poziomie punktów życia i tarcz członków drużyny, oraz stanie broni i wyposażenia Mako.

### Sterowanie Mako



### Jak naprawiać pojazd

W każdej chwili możesz wydać omni-żel, by naprawić Mako w warunkach polowych. Aby to zrobić, wciśnij **Y**, gdy jesteś w Mako. Pojazd nie może się poruszać i żadna broń nie może strzelać podczas napraw.

## TALENTY

Talent to zakres wiedzy, który może się rozszerzać wraz z twoim postępem w grze. Zdobywając doświadczenie uzyskujesz punkty talentów, które możesz wydać, by ulepszyć niektóre cechy swojej postaci.

Talenty dostępne dla ciebie i twojego oddziału zależą od klasy wybranej podczas tworzenia postaci. W trakcie faz aktywacji, które są oznaczone ikonami przy talencie, możesz odblokować nowe zdolności bądź uzyskać dostęp do innych talentów na ekranie menu oddziału.

### Talenty bojowe



**Pistolety** – Zwiększa celność i obrażenia przy posługiwaniu się pistoletami. Aktywuje zdolność Strzelca wyborowego, która pozwala ci przez krótki czas strzelać szybciej i celniej.

**Strzelba** – Zwiększa celność i obrażenia przy korzystaniu ze strzelb. Aktywuje zdolność Rzezi, dzięki której możesz wystrzelić ze swej strzelby ogromny ładunek, który zada duże obrażenia wrogom.

**Karabiny szturmowe** – Zwiększa celność i obrażenia przy używaniu karabinów szturmowych. Aktywuje zdolność Fali ognia, co pozwala ci na strzelanie długimi, celniejszymi seriami.

**Karabiny snajperskie** – Zwiększa celność i obrażenia przy posługiwaniu się karabinami snajperskimi. Aktywuje zdolność Zabójstwa, zwiększając obrażenia, które zada twój następny strzał snajperski.

**Pancerz** – Zwiększa poziom obrażeń, które może absorbować twój pancerz oraz pozwala ci wypościąć się w cięższy pancerz. Aktywuje zdolność Wzmocnienia tarczy, która przywraca tarcze twojego pancera podczas walki.

**Szkolenie szтурmowe** – Zwiększa obrażenia broni i w walce wręcz. Aktywuje zdolność Przypływu adrenaliny, która pozwala ci skrócić czas odnawiania wszystkich twoich talentów, tak, że możesz z nich natychmiast skorzystać.

**Zdrowie** – Zwiększa swoją żywotność, dzięki czemu możesz odnieść większą ilość obrażeń, zanim zginiesz. Aktywuje zdolność Niewrażliwości, która zwiększa swoją ochronę przed obrażeniami na krótki czas.

**Szkolenie Widma** – Zwiększa żywotność, celność oraz skuteczność wszystkich ataków i mocy. Daje zdolność Jedności, która pozwala ci na przywrócenie twojego oddziału do sił, jeśli zostaną oni ranni w trakcie walki.

### Talenty technologiczne



**Redukcja** – Zwiększa promień wybuchu twoich min technologicznych. Odblokowuje Pole redukcji, które tłumii zdolności technologiczne lub biotyczne wroga podczas walki.

**Deszyfracja** – Pozwala ci wydawać omni-żel, by przejmować systemy zabezpieczeń i otwierać drzwi lub pojemniki. Ostatecznie odblokowuje Sabotaż, który szybko wyłącza broń wroga podczas walki.

**Hakowanie** – Szybciej ładuję twoje technologiczne miny kontaktowe. Ostatecznie odblokowuje zdolności Hakowania SI, które umożliwiają przejęcie kontroli nad SI (sztuczna inteligencja) robotów lub przeciwników tak, by atakowali wszystko wokół siebie, a nawet siebie nawzajem.

**Elektronika** – Zwiększa siłę tarczy oraz pozwala ci na ominięcie systemów zabezpieczeń niektórych zamkniętych obiektów. Pozwala na wykorzystanie Przeciążenia tarczy, które uszkadza bądź wyłącza tarcze wroga w trakcie walki.

## Talenty biotyczne



**Rzut** – Generuje pole biotyczne, które rzuca obiekty w jego zasięgu.

**Podniesienie** – Generuje pole biotyczne, które podnosi obiekty do góry.

**Odkształcenie** – Generuje pole biotyczne, które powoli rozrywa każdy obiekt, który napotka, zadając obrażenia i tymczasowo zmniejszając skuteczność pancerzy.

**Osobliwość** – Generuje pole biotyczne, które sprawia, że obiekty fruwają i gwałtownie uderzają w siebie nawzajem.

**Bariera** – Generuje pole biotyczne, które absorbuje ogień broni.

**Zastój** – Generuje pole biotyczne, które otacza i izoluje każdy obiekt, którego dotknie, przez co wrogowie nie mogą się poruszać ani atakować, ale również nie mogą odnosić obrażeń.

## Dodatkowe talenty

**Urok** – Zwiększa opcje Uroku w konwersacji. Zmniejsza również koszt przedmiotów, które kupujesz w sklepach.

**Zastraszanie** – Zwiększa opcje Zastraszania w konwersacji. Zwiększa również ilość kredytów uzyskiwanych przy sprzedaży przedmiotów w sklepach.

## Talenty klasowe

Niektóre talenty są właściwe dla konkretnej klasy postaci:

**Żołnierz** – Zwiększa żywotność oraz regenerację żywotności.

**Inżynier** – Skraca czas ładowania zdolności technologicznych oraz zwiększa odporność technologiczną.

**Ekspert** – Zwiększa odporność biotyczną oraz skraca czas ładowania biotyki.

**Szpieg** – Zwiększa obrażenia min technologicznych oraz redukuje przegrzewanie się karabinów snajperskich i pistoletów.

**Strażnik** – Skraca czas ładowania zdolności technologicznych i biotycznych, zwiększa obrażenia oraz celność przy korzystaniu z pistoletów oraz daje zdolność Strzelca wyborowego.

**Zwiadowca** – Zwiększa odporność biotyczną oraz obrażenia zadawane przy pomocy strzelb i pistoletów.

## TWÓRCY GRY

### Ulepszenia talentów

Ty oraz członkowie twojego oddziału posiadacie talenty będące odzwierciedleniem możliwości, cech i szkolenia danej postaci. Wydając punkty na te talenty wzmacniasz wybrane cechy oraz otwierasz dostęp do nowego typu ataków, dopalaczy, sprawności i umiejętności.

### Punkty talentów

Użyj punktów talentów, by nabyć wyższe stopnie.

Naciśnij , by przejść do swojego Komputera misji i wybierz **Oddział**. Użyj , aby wybrać talent, a następnie wciśnij , aby wydać punkt talentu i podwyższyć stopień o jeden.

### Specjalizacja

Specjalizacja zwiększa talenty związane z klasą postaci. Po wykonaniu dodatkowego zadania Wojskowego Przymierza Systemów możesz wybrać dla swojej postaci specjalizację, co zwiększa maksymalną liczbę punktów talentu, jakie możesz wydać na talenty związane z klasą tej postaci.

## ROZSZERZ SWÓJ WSZECHŚWIAT W SIECI!

Czy chcesz zbadać najdalsze rejony wszechświata Mass Effect? Czy szukasz innych agentów Widm? Czy potrzebne jest ci miejsce, gdzie można porozmawiać o stanie galaktyki? Dołącz do oficjalnej społeczności Mass Effect BioWare!

Załóż i aktywuj konto BioWare, by uzyskać dostęp do materiałów specjalnych, otrzymać możliwość pisania na wybranych forach, rozmawiać z zespołem tworzącym Mass Effect, zamieszczać własne materiały, zyskać szacunek za swoje dokonania, mówić wysyłać wiadomości do innych członków, być częścią jednej z najpopularniejszych obecnie społeczności.

Dostaniesz także biuletyn informacyjny społeczności BioWare. Będziesz wśród pierwszych, którzy dowiedzą się o nowych grach i aktualizacjach, otrzymasz gorące informacje i nie tylko!

[WWW.MASSEFFECT.COM](http://WWW.MASSEFFECT.COM)

### BioWare

#### Kierownik projektu

Casey Hudson

#### Szef działu projektów

Preston

Watamaniuk

#### Główny scenarzysta

Drew Karpyshyn

#### Kierownik działu grafiki

Derek Watts

#### Szef działu programistów

David Falkner

#### Producenci wykonań

Ray Muzyka (CEO)

Greg Zeschuk (President)

#### Animatorzy

Jonathan Cooper

– szef działu

Cristian Enciso

Chris Hale

Ben Hindle

Mark How

Rick Li

Marc-Antoine

Matton

Kees Rijnen

Dave Wilkinson

#### Animatorzy sekwencji filmowych

Shane Welborn

– szef działu

Tony de Waal

Nick Diliberto

Mike Higgins

Ryan Kemp

Brad Kinley

Colin Kueppel

Pasquale

LaMontagna

Parish Ley

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Sherridon Routley

#### Kierownik działu animacji i sekwencji filmowych

Steve Gilmour

#### Rysownicy postaci

Mike Spalding – szef

działu

Tim Appleby

Matt Charlesworth

Francis Lacuna

Ryan Lim

Steve Runham

Sean Smalley

Jaemus Wurzbach

#### Rysownicy

Fran Gaulin

Sung Kim

Matthew Rhodes

#### Rysownik GUI

Nelson Housden

#### Rysownicy poziomów

Mike Trottier – szef

działu

#### Luke Kristianson

Chris L'Etrole

Mac Walters

Patrick Weekes

### Montaż

#### Cookie Everman

#### Kierownik, Dział projektów

Kevin Barrett

#### Kierownik projektu

Yanick Roy – szef

działu

Corey Andruko

#### Zastępcy producenta

Steve Lam

Nathan Plewes

#### Producent audio

oraz zasobów

zewnętrznych

Shauna Perry

#### Zastępca producenta

ds. zasobów

zewnętrznych

Terresa Cotesa

Melanie Fleming

#### Producent lokalizacji

John Campbell

#### Kierownik działu montażu

Duane Webb

#### Główny programista narzędzi

Darren Wong

#### Programiści

Marc Audy

Robert Babik

Noel Borstad

Skye Boyes

Jason Ewasuk

Dan Fessenden

Prashan

Gunasingham

Dan Hein

Brenion Holmes

Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz

Oliver Jauncey

Don Moor

Daniel Morris

Christina Norman

Chris Orthner

Chris Ozeroff

Chris Petkau

Rejean Poirier

Zousar Shaker

Janice Thoms

Craig Welburn

John Wetmiller

#### Programiści narzędzi

Dusty Christou

Andy Desplenter

Blake Grant

Carson Knittig

Stefan Lednický

Chris Mihalicz

Brent Scriver

Kris Tan

Jon Thompson

Ryan Wardens

Tom Zaplachinski

### Programiści grafiki

#### Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski

Matt Peters

#### Programiści Audio

Marwan Audeh

Sophia Chan

Pat LaBine

Don Yakielashek

#### Zastępca kierownika działu programowania

Aaryn Flynn

#### Analiza kontroli jakości

Scott Langevin

– szef działu

Bob McCabe – szef projektowania

Kim Hansen

– szef działu technicznego

Guillaume Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

#### Programiści kontroli jakości

Alex Lucas

Jonathan Newton

Jay Zhou

#### Testerzy kontroli jakości nazewnictwa

Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette

Reid Buckmaster

Chris Buzon

Chris Corfe

James Farmer

Andrew Gauthier

Darren Gilday

Stanley Hunt

Raymond Huot

Andrea Hussey

Thomas Jalbert

Chris Johnstone

Jack Landen

Arone LeBray

Michael Liaw

Jonathan Pacholuk

Richard Poulin

Kyle Shewchuk

Ameet Thandi

Kevin Therrien

Malcom Tough

Thomas Trachimowich

Daniel Trottier

Tayce Wilson

#### Kierownik działu kontroli jakości

Phillip DeRosa

#### Dodatkowe rysunki

Sasha Bellaiav

Ken Franklinson

Shane Hawco

Eric Poulin

### Rion Swanson

Rob Sugama

Jillian Tamaki

#### Dodatkowe projektowanie

Rafael Brown

Charly Carlos

Eric Fagan

Chris Hepler

Scott Horner

Mike Lalidaw

Paul Marino

Kevin Martens

Aidan Scanlan

Kris Schoneberg

Jay Turner

#### Dodatkowe programowanie

Chris Blackburne

Howard Chung

Jordan Dubuc

Jan Goh

Michael Graves

Chris Johnson

Scott Meadows

James Redford

Sidney Tang

Julie West

Graham Whilidal

Peter Woytuk

#### Dodatkowy montaż

Alain Baxter

#### Dodatkowa kontrola jakości

Steven Deleeuw

Nathan Frederick

Curtis Knecht

Denny Letourneau

Vanessa Prinsen

Homan Sanale

#### Scieżka dźwiękowa

Jack Wall – szef

działu

Sam Hulick

#### Dodatkowa muzyka

Richard Jacques

David Kates

#### Muzыка подczas

listy twórców

m4 part II

Autor i wykonanie:

Faunts

#### Nagrania głosu

Ginny McSwain

Caroline Livingstone

Chris Borders

#### Casting aktorów

Tikiman Productions, Inc.

#### Nagrania głosy wykonyane w

Technicolor Interactive Services (Burbank)

Blackman Productions

(Edmonton)

<b>Dodatkowa edycja głosów</b>	Townsend Coleman Tim Conlon Marianne Copithorne Belinda Cornish Josh Dean Grey Delisle Charles Dennis Robin Atkins Downes Alastair Duncan Chris Edgerly Jeanne Elias Gideon Emery Dannah Feinglass Brian George Kim Mai Guest Jeff Haslans Roger L. Jackson Peter Jessop John Kirkpatrick Lex Lang Matthew Levin David Ley Anndi McAfee Kim McCaw Gord Marriott Erin Matthews Diane Michelle Jeff Page Chris Postle Bill Ratner Neil Ross Dwight Schultz Carolyn Seymour Armin Shimerman Jane Singer Jan Alexandra Smith Kath Soucie Steve Staley Stephen Stanton Richard Iwanicki Kierownik operacji rozwojowych Darryl Horne Kierownik działu finansowego / Kierownik ds. rozwoju Sam Decker Wayne Loney Craig Miller Kierownik usług prawnych i biznesowych Robert Kallir Finanse/Lista płac Lori Burksky Janice Cardinal Todd Derechey	David Wittenberg Shanelle Workman John Wright Treena Rees <b>Kierownik zasobów ludzkich</b> Giant Studios 3D Eytronics <b>MARKETING</b> Kierownik marketingu Rich Williams <b>Rysunki</b> Todd Grenier Mike Sass <b>Społeczność</b> Jason Barlow Chris Priestley Jay Watamaniuk <b>Dyrektor marketingu</b> Jarrett Lee <b>PR</b> Matt Atwood Erik Einsiedel <b>Sieć</b> John Four Jeff Marvin Robin Mayne Colin Walmsley <b>OPERACJE I ZARZĄDZANIE</b> Kierownik operacji rozwojowych Darryl Horne Kierownik działu finansowego / Kierownik ds. rozwoju Richard Iwanicki Kierownik usług administracyjnych Jo-Marie Langkow Finanse/Lista płac Lori Burksky Janice Cardinal Todd Derechey	Nils Kuhnert Sharon Pate Barbara Schmid Jessica Yamanaka <b>ADMINISTRACJA BIOWARE/ PANDEMIC</b> CEO Greg Richardson <b>VP doradczy technologii i montażu</b> David O'Connor <b>Astycent/Recepja</b> Lynette Farriott <b>Kierownik działu rozwoju</b> Mark Spener <b>Finanse</b> Jim Johnson Kerman Lau <b>Zasoby ludzkie</b> Roberta Riga <b>Systemy informacyjne</b> Chad Billingsley <b>Dział prawny</b> CJ Prober <b>Marketing</b> Jillian Goldberg Dave Rosen	Deb Gardner Teresa Meester Barbara Schmid Jessica Yamanaka <b>ADMINISTRACJA BIOWARE/ PANDEMIC</b> CEO Greg Richardson <b>VP doradczy technologii i montażu</b> David O'Connor <b>Astycent/Recepja</b> Lynette Farriott <b>Kierownik działu rozwoju</b> Mark Spener <b>Finanse</b> Jim Johnson Kerman Lau <b>Zasoby ludzkie</b> Roberta Riga <b>Systemy informacyjne</b> Chad Billingsley <b>Dział prawny</b> CJ Prober <b>Marketing</b> Jillian Goldberg Dave Rosen	<b>PROJEKTOWANIE</b> Kierownik projektowania William Hodge <b>Gł. kierownicy działu projektowania</b> Chris Esaki Thomas Zuccotti <b>Starszy kierownik projektowania</b> Josh Atkins <b>Dodatkowe projektowanie</b> Stephen McLaughlin ● <b>GRAFIKA</b> Kierownik działu grafiki Jonas Norberg <b>Starszy kierownik działu grafiki</b> Kevin Brown <b>Naczelnik grafik</b> Kiki Wolfkill <b>Dodatkowe rysunki</b> Doug McBride Michael Cahill Jeff McCrory Ryan Wilkerson <b>Montaż wideo</b> Curtis Neal <b>Młodzi montażyci wideo</b> Aaron Bear Colin McLoughlin <b>DŹWIĘK</b> <b>Menedżer projektów audio</b> Ken Kato <b>Projektant dźwięku</b> Keith Sjoquist <b>Starszy reżyser dźwięku</b> Guy Whitmore <b>TESTY</b> Kierownik testów Kyle Shannon <b>Główny zespół testerów</b> John Hansen Josh Hansen Josh McCullough Josiah Colborn Kart McLain Parenti Jeremy Powers John Thomas Jordan Harrison Kuta Srivinasan XNA GPX Marwan Jubran Mike Ruete Ravi Mehta <b>ROZWÓJ</b> <b>Menedżer ds. rozwoju</b> Jon Yip Jon Burns	<b>Zespół SDE</b> Mark Amos Matthew Call Eric Lee Justin McBride Dan Price Brant Schweigert <b>Kierownicy zespołów rezerwowych</b> Chris Marshall Mark McAllister <b>Testery rezerwowi</b> Adam Wojewidka Alex Gray ● <b>Kierownik działu rozwoju</b> Bob Mowery Brandon McCurry Brandt Massman Brian Noonan Bryce Pinkston Cahlen Hoe Chad Hale Chris Burke Corigan Bemis Craig Prothman Dalrek Davis Dan Osborn David Foster David Hoar Devin Prutsman Devon Carver Doug Gorman Eric Anderson Ja Tong Jakob Pederson Jason Hall Jeff Carmon Jeff Hines Jennifer Wilson-Prenti Jeremy Powers John Thomas Jordan Harrison Kuta Srivinasan XNA GPX Marwan Jubran Mike Ruete Ravi Mehta Matt Wolff Michael Corrado Matt Shimabuku Sarah Stewart John Thomas Randy Wood Brian Yu	<b>Philip Brown</b> ● Phoebe Spencer Rebekka Shipway Robert Colling Robert Maddux Robert Shearon Roderic Ponce Ryan Crowell Scott Lindberg Scott Shields Sean Thompson Shaun Jones Stephen Bonikowsky Amanda Robinson Bob Mowery Brandon McCurry Brandt Massman Brian Noonan Bryce Pinkston Cahlen Hoe Chad Hale Chris Burke Corigan Bemis Craig Prothman Dalrek Davis Dan Osborn David Foster David Hoar Devin Prutsman Devon Carver Doug Gorman Eric Anderson Ja Tong Jakob Pederson Jason Hall Jeff Carmon Jeff Hines Jennifer Wilson-Prenti Jeremy Powers John Thomas Jordan Harrison Kuta Srivinasan XNA GPX Marwan Jubran Mike Ruete Ravi Mehta Matt Wolff Michael Corrado Matt Shimabuku Sarah Stewart John Thomas Randy Wood Brian Yu	<b>Dokumentacja</b> Ben Cahill <b>Tłumaczenie (Niemiecki)</b> Marianne Marcel <b>Keywords</b> International Ltd. <b>Menedżer testów</b> Paul Vignerion <b>Szef zespołu</b> Nicolas Hermant <b>Keywords – zespół Włoski</b> Emanuele Guidetti Raffaele La Gala Camilla Miliaccia Claudio Perazza <b>Keywords – zespół niemiecki</b> Patrick Lampert Jürgen Röder Manuel Tants Achim Ulrich <b>Keywords – zespół francuski</b> Julien Bourget Jean-Philippe Chassagne Benoit de Ruyter François Tarrida <b>Keywords – zespół polski</b> Magdalena Cakala Adam Dawidzik Tomasz Krupa Tomasz Wilczek <b>Keywords – zespół hiszpański</b> Sergio Sampalo Alvarez Julián Cid Bautista José María Parrondo Martín Aurora Cano Ubiña <b>Produkcja lokalizacji nagrań głosów</b> ExeQuo France <b>Starszy menedżer projektu</b> Guillaume Capitan <b>Zespół Microsoft Tajwanu</b> Kierownik programu Robert Lin <b>Kierownictwo testów</b> Aha Chi <b>Kierownik lokalizacji produktu</b> Eva Lin	<b>Zespół Microsoft Korei</b> Kierownik programu Jae Young Kim Kierowniczo testów Jee Hoon Oh <b>Keywords</b> International Ltd. <b>Menedżer testów</b> Paul Vignerion <b>Szef zespołu</b> Nicolas Hermant <b>Keywords – zespół Włoski</b> Emanuele Guidetti Raffaele La Gala Camilla Miliaccia Claudio Perazza <b>Keywords – zespół niemiecki</b> Patrick Lampert Jürgen Röder Manuel Tants Achim Ulrich <b>Keywords – zespół francuski</b> Julien Bourget Jean-Philippe Chassagne Benoit de Ruyter François Tarrida <b>Keywords – zespół polski</b> Magdalena Cakala Adam Dawidzik Tomasz Krupa Tomasz Wilczek <b>Keywords – zespół hiszpański</b> Sergio Sampalo Alvarez Julián Cid Bautista José María Parrondo Martín Aurora Cano Ubiña <b>Produkcja lokalizacji nagrań głosów</b> ExeQuo France <b>Starszy menedżer projektu</b> Guillaume Capitan <b>Zespół Microsoft Tajwanu</b> Kierownik programu Robert Lin <b>Kierownictwo testów</b> Aha Chi <b>Kierownik lokalizacji produktu</b> Eva Lin
<b>Microsoft Game Studios GŁÓWNY ZESPÓŁ</b>	<b>Kierownik działu grafiki</b> Tim Dean <b>Reżyser dźwięku audio</b> Kierownicy testów Shane White Chris Liu <b>Kierownik badań użytkownika</b> Tim Nichols <b>Szef/autor działu UX</b> John Sutherland <b>Montaż</b> Heidi Hendricks	<b>Szef działu projektowania dokumentacji</b> Chris Lassen <b>Projektant</b> Carol Walter <b>Wewnętrzny menedżer projektu</b> Lief Thompson <b>Rozwój biznesowy</b> Bill Wagner <b>Globalny menedżer projektu</b> Adam Kovach	<b>Globalny kierownik PR</b> Rob Semsey <b>PELEN ZESPÓŁ</b> <b>Producenci</b> Leon Pryor Sam Charchian Peter Connolly Gordon Hee Ravi Mehta <b>ROZWÓJ</b> <b>Menedżer ds. rozwoju</b> Brian Stone	<b>Kierownik działu rozwoju</b> Tony Cox <b>Dodatkowy rozwój</b> Brandon Burlison Greg Hermann Tom Holmes Chuck Noble Kutta Srivinasan <b>XNA GPX</b> Marwan Jubran Mike Ruete Aleks Gershart Jon Yip Jon Burns	<b>Kierownik programu</b> John Byrne <b>Kierownicy testów</b> Alan Davis John O'Sullivan <b>Główny tester</b> Brian Fox <b>Kierownik dźwięku</b> Steve Bolton <b>Asystent postprodukci</b> Terry McManus <b>Inżynierowie</b> Jean-Philippe Chassagne Julien Chergui	<b>Specjalne podziękowania od BioWare dla</b> Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Pridle (były dyrektor działu rozwoju), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (były dyrektor VGH), Andrew Goldman, Greg Borruel, Josh Resnick i reszta ekipy z Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhlund) i wszystkim naszym przyjaciolom w BioWare w Austin. <b>Bardzo szczególne podziękowania naszym rodzinom i przyjaciolom, których wsparcie i cierpliwość pozwoliła nam sięgnąć gwiazdę.</b>			
<b>Microsoft Game Studios GŁÓWNY ZESPÓŁ</b>	<b>Producent wykonalczy</b> Jorg Neumann <b>Szefowiedziału rozwoju</b> Russ Almond Relja Markovic <b>Kierownicy projektowania</b> Eric Simonich					<b>Specjalne podziękowania od Microsoft Game Studios dla:</b> Dan Davis, David Crawdery, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape^Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Rajah Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beinher, Tara Braunigan, Tobin Buttram, i Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.			
30						<b>Petna lista członków zespołu znajduje się na liście twórców w grze.</b>	31		

# NUMERY DZIAŁÓW OBSŁUGI Klienta

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8732
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polksa	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
Espana	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πλεκάτων; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź witrynę [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

Informacje zawarte w tym dokumencie włącznie z adresem URL oraz innymi stronami internetowymi mogą ulec zmianie bez powiadomienia. O ile nie jest to zaznaczone inaczej, przedstawione tu przykładowe firmy, organizacje, produkty, nazwy domen, adresy email, logosy, miejsca i zdarzenia są fikcyjne i nie mają żadnego związku, ani nie można takiego domniemywać z istniejącym naprawdę firmami, organizacjami, produktami, nazwami domen, adresami email, logosami, osobami, miejscami lub zdarzeniami. Przestrzeganie wszelkich mających zastosowanie praw autorskich jest obowiązkiem użytkownika. Bez ograniczania praw znajdujących się pod ochroną autorską, żadna część tego dokumentu nie może być powielana, przechowywana lub wprowadzana do systemów odzyskiwania, ani przesyłana w jakiejkolwiek formie, z wykorzystaniem jakichkolwiek środków (elektronicznych, mechanicznych, fotokopiowania, nagrywania lub innych) i w jakimkolwiek celu bez wyraźnej, pisemnej zgody Microsoft Corporation.

Microsoft i BioWare Corp. mogą posiadać patenty, zgłoszenia patentów, znaki handlowe, prawa autorskie lub inne prawa do własności intelektualnych obejmujące przedmiot umowy zawarty w tym dokumencie. Dostarczenie tego dokumentu nie daje ci żadnej licencji na te patenty, znaki handlowe, prawa autorskie lub inne własności intelektualne chyba, że jest to wyraźnie zaznaczone w pisemnej umowie licencyjnej od Microsoftu lub BioWare Corp.

Nazwy wymienionych tu konkretnych firm i produktów mogą być znakami handlowymi poszczególnych właścicieli. Nieautoryzowane kopianie, wsteczne przetwarzanie, przesyłanie, publiczne użytkowanie, wypożyczanie, pobieranie opłat za grę, łamanie ochrony przed kopiowaniem jest ścisle zakazane.

Stworzone przez BioWare Corp. dla Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare, logo BioWare, Mass Effect i logo Mass Effect są znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Część © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, logo Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Unreal® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Epic Games, Inc.

Część © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT jest znakiem handlowym Creative Technology Ltd w USA i/lub innych krajach.

Wyprodukowane na licencji Dolby Laboratories.

Używa Bink Video. © Copyright 1997-2007 dla RAD Game Tools, Inc.